



朱长利 倪丹 宗 闯
飞思数码产品研发中心

编著
监制

专业级多媒体教学软件

- ★ 全真操作演示
- ★ 全程交互学习
- ★ 全程语音讲解
- ★ 全程边学边练



COREIDRAW 12

入门与实战

朱长利 倪丹 宗闯 编著
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

本书深入浅出地介绍了最新中文版 CorelDRAW 12 的强大功能,以及它在标志设计、卡通绘制、平面设计、包装设计、造型设计和插画绘制等方面应用的方法与技巧。

全书共分为 12 章,第 1 章为基础部分,初学者可以从中掌握图形图像的基本概念、熟悉软件的操作界面、了解使用软件进行创作的基本过程;第 2 章到第 4 章为基础应用部分,以功能与实例相结合的方式,分别讲述了图形绘制和编辑工具的应用实战、卡通与 MP3 界面的绘制、交互式工具的应用实战;第 5 章到第 8 章以实战的方式讲述了实用绘画技巧,包括 Web 按钮与路径字设计、商业插画人像的绘制、产品包装的设计和艺术编排等;第 9 章到第 12 章是比较大型的综合案例实战,包括概念产品造型设计、绘制剑侠叶冰痕、绘制招贴和香水瓶,学习之后,你将完全可以实现所有设计和绘制的需要了。

本书所附教学光盘设计独具匠心,是真正的专业级多媒体教学软件,内容长达 3 个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。包括 CorelDRAW 基础知识和各种典型案例的详尽讲解,读者能亲眼目睹节目设计和制作人员创作各种效果的全过程。光盘中还提供了本书中实例的源文件及所需的素材文件。

本书适用于想快速学会 CorelDRAW 的初级用户、广大绘画制作的爱好者、从事平面设计工作的制作人员,也可作为高等院校相关专业和社会相关培训班的教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW 12 入门与实战 / 朱长利、倪丹、宗闯编著. —北京:电子工业出版社, 2006.1

(形意设计坊)

ISBN 7-121-02072-6

I C II 余 III 图形软件, CorelDRAW IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 143147 号

责任编辑:何郑燕

印刷:北京天宇星印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

经销:各地新华书店

开本:850×1168 1/16 印张:22.75 字数:618.8 千字 彩插:2

印次:2006 年 1 月第 1 次印刷

印数:6 000 册 定价:38.00 元 (含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:010-68279077。质量投诉请发邮件至 zlls@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

形意设计坊

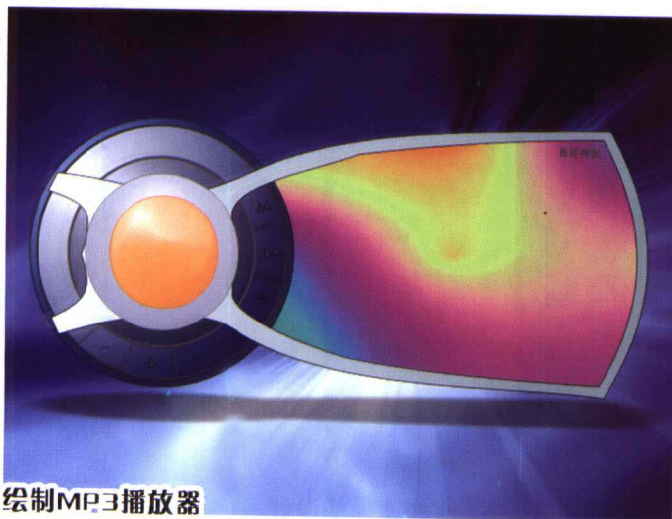
DESIGNER
★ CorelDRAW 12 入门与实



商业插画人像的绘制



香水瓶的设计

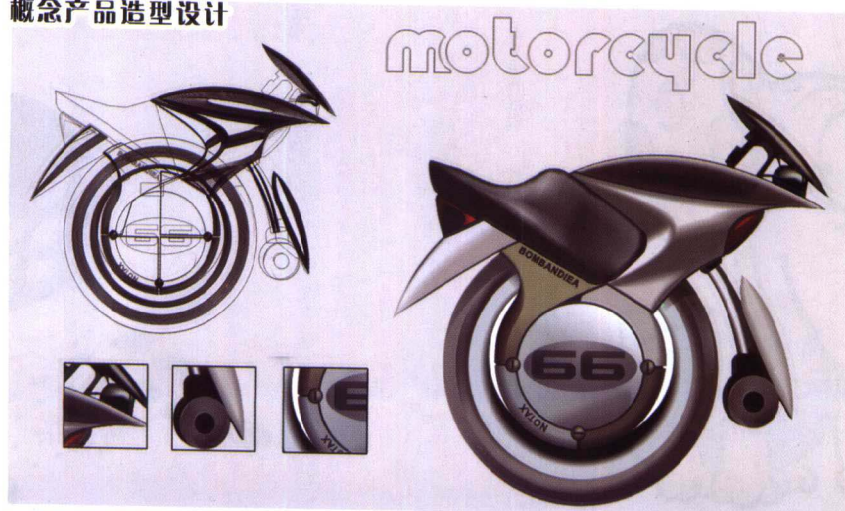


绘制MP3播放器



交互式工具应用实战

概念产品造型设计



形意设计坊

DESIGNER

CorelDRAW 12入门与实战



GOODMORNING
Be record his LLO rounders IFM Beyond
FROMCOLOGNE

艺术编排



剑侠叶冰痕的设计



用曲线工具绘制卡通



特色LOGO设计



光盘使用说明

1. 软件运行说明

将本光盘放入光驱后,会自动运行本教学软件,稍等片刻会出现本教学软件的主界面。如果软件没有自动运行,请打开“我的电脑”→“光盘”,用鼠标双击其中的“XYF.exe”执行文件即可。运行环境要求:

CPU	Pentium II 300MHz 及以上
内存	64MB 及以上
光驱	8 倍速及以上
声卡	16 位及以上声卡(完全兼容 Sound Blaster 16)
鼠标	Microsoft 兼容鼠标

操作系统	中文版 Windows 98、Windows Me、Windows 2000、Windows XP, 以及 Windows Server 2003
颜色	16 位颜色及以上
屏幕分辨率	1024 × 768 像素及以上

2. 主界面操作说明

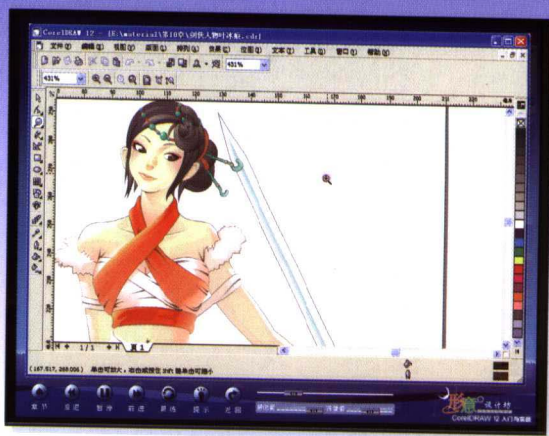
光盘运行主界面如下图所示。



① 主菜单	单击主菜单按钮会出现子菜单项,再单击子菜单项就可以进入播放界面,开始与所单击的子菜单对应的教学内容的讲解学习
② 飞思数码	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开北京易飞思信息技术有限公司的主页
③ 锋线科技	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开锋线科技的主页
④ 电子工业出版社	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开电子工业出版社的主页
⑤ 浏览光盘	单击可浏览光盘内容
⑥ 帮助	单击可打开本软件的操作说明
⑦ 退出	单击可退出本软件

3. 播放界面操作说明

单击主界面上的主菜单后,再单击出现的子菜单项,就会进入本教学软件的播放界面,如下图所示。



(1) 播放界面操作说明

如下图所示是播放界面的控制条区域,该区域提供了各种交互功能。



① 章节	单击该按钮将弹出一个菜单,用鼠标选择不同章节,单击后即可进入相应的学习内容。如果该按钮是灰色的,则说明这部分内容没有章节可以选择
② 后退 ④ 前进	单击可后退 / 前进至上一步 / 下一步讲解内容
③ 暂停 / 播放	单击该按钮可以在“暂停播放”和“播放”之间切换
⑤ 跟练	单击该按钮使播放界面缩小为一个窗口,并可在屏幕上随意拖动。此时,可打开已安装的应用程序,然后跟随讲解的内容进行练习
⑥ 提示	单击该按钮使播放界面缩小为一个更小的文本提示窗口,并可以在屏幕上随意拖动,其中文本显示的是当前播放章节的文字步骤提示。此时,可以打开已安装的应用程序,然后跟随讲解的内容进行练习
⑦ 返回	单击该按钮可返回到主界面
⑧ 学习进度指示	进度条中的滑块表示当前讲解小节的播放进度情况,可用鼠标拖动该滑块重新定位播放位置
⑨ 解说音	拖动滑块可以调节讲解声音 / 背景音乐的音量。
⑩ 背景音	注意:如果你已经通过该滑块把音量调整到最大,但感觉声音还是比较小,则可以通过单击桌面右下角任务托盘上的小喇叭来调整音量
其他说明	当①~⑥的某个按钮为灰色时,表示该按钮此时为无效状态,单击时不会有任何反应

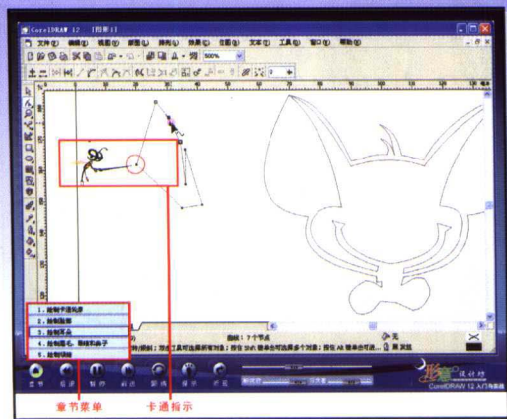
(2) 章节菜单与播放流程说明

下图为在播放界面中单击“章节”按钮后,弹出菜单的情形。

下图“章节”菜单中带蓝色框的为当前正在播放的小节,鼠标移动到弹出的“章节”菜单上单击某个小节标题,就会开始播放该小节对应教学内容的讲解演示。“卡通指示”是专门在讲解演示过程中用来指示操作点的。

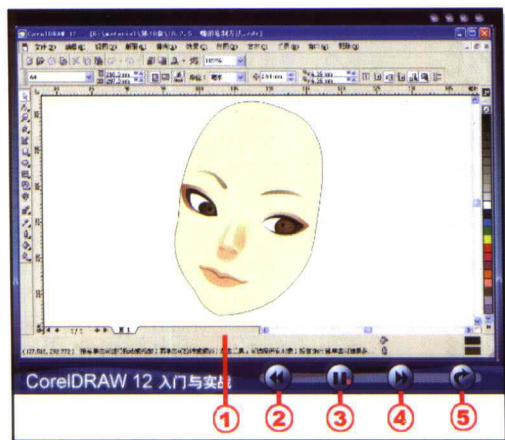
整套软件的自动播放流程为:当软件播放完一个小节的讲解演示后,会自动开始播放下一小节的讲解演示,当播放完当前章最后一个小节时,会出现一个提示窗口,提示 8 秒钟后会自动开始播放下一部分的讲解演

示,若想返回,可以通过单击控制条上的“返回”按钮返回主界面。



4. 跟练界面操作说明

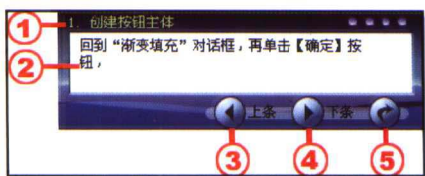
下图为在播放界面中单击“跟练”按钮后,弹出的跟练窗口。



① 演示区域	该区域的演示和原播放界面中演示内容相同,只是窗口尺寸缩小了
② 后退	单击该按钮后可后退至上一步讲解内容
③ 暂停	单击该按钮可以暂停播放,同时该按钮将变为“播放”按钮,再单击“播放”按钮可以继续播放
④ 前进	单击该按钮可前进至下一步讲解内容
⑤ 返回	单击该按钮后可返回到播放界面

5. 提示界面操作说明

下图为在播放界面中单击“提示”按钮后,弹出的提示窗口。



① 小节标题	当前提示文本对应的小节标题
② 提示文本	讲解操作步骤提示
③ 上条	单击该按钮查看上一条提示文本
④ 下条	单击该按钮查看下一条提示文本
⑤ 返回	单击该按钮后可返回到播放界面

6. 光盘内容导航

1. 熟悉 CorelDRAW (教学演示时间: 7 分钟)

介绍了 CorelDRAW 在实际中的具体应用,以及它的工作环境和基本操作方法。

2. 绘制几何图形的基础 (教学演示时间: 12 分钟)

矩形、椭圆和多边形等都是各种复杂图形最基本的组成部分,在这里,我们将学习绘制各种简单图形的方法和技巧。

3. 几何图形应用实战 (教学演示时间: 18 分钟)

通过多个实际案例的制作演示,介绍了几何图形在实际中的具体应用。

4. 图形的变换与转换 (教学演示时间: 8 分钟)

介绍了对图形位置、方向、大小等属性进行改变的方法和技巧。

5. 特色 Logo 设计 (教学演示时间: 33 分钟)

通过设计并制作一个很有特色的 Logo 作品,对以上学习的知识进行了综合实战演习。

6. 用曲线工具绘制卡通 (教学演示时间: 31 分钟)

通过绘制一幅卡通的轮廓图,学习曲线工具的强大功能,用这种方法来绘制卡通,非常便捷,产生的边缘线条变化生动。

7. 卡通的上色 (教学演示时间: 15 分钟)

我们已经绘制了卡通的基本轮廓线,在这里将学习为其上色的各种方法和技巧。

8. 交互式工具应用实战 (教学演示时间: 22 分钟)

交互式工具可以理解造型工具,在这里以制作一张邀请卡为实例,学习用交互式工具制作各种效果的方法和技巧。

9. 按钮与路径字设计 (教学演示时间: 33 分钟)

介绍了 Web 按钮的制作方法,通过学习,可以掌握各种立体感和光亮度实体的制作方法。

10. 剑侠的设计与绘制 (教学演示时间: 11 分钟)

在这里,我们演示了一个“剑侠”人物作品的设计和绘制全过程,通过学习,将完全掌握 CorelDRAW 强大的绘制和修饰功能。

关于“形意设计坊”丛书

源自

“形意设计坊”丛书的面世源自电子工业出版社计算机研发部沉淀已久的力量。

“飞思数码”是我们长期以来精心培育的计算机数码设计类品牌，架构纵横交错，囊括了所有的电脑设计技术和所有的设计技术层面。本次推出的“形意设计坊”丛书以更专业的眼光关注图形图像软件的技术传播。

“形”与“意”

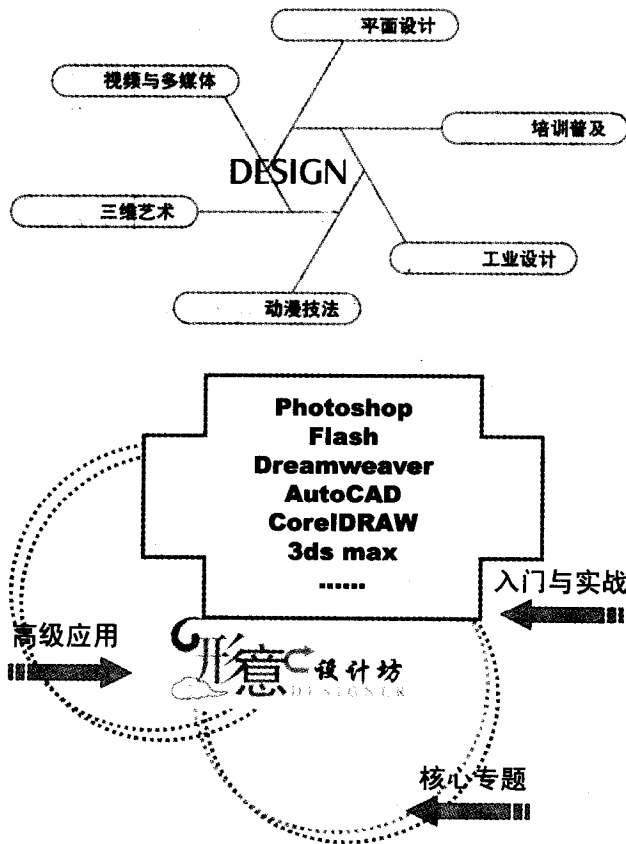
我们认为，对于图形图像设计，既要体现“形”，也要表达“意”。“形”就是软件技术；“意”则是创作的思维、意识和艺术美感。设计应该是“形”和“意”的完美结合。本系列丛书除了要很好地将读者“领进门”，也要使读者能融合“形”和“意”进行独立的设计和创意。

系列架构

“形意设计坊”深入剖析了当今各类设计软件的应用特质，结合读者的学习方式和特点，全面整合主流设计软件的各领域、各层次的应用。“形意设计坊”从全局上分为三个层次：入门与实战、高级应用和核心专题。作者致力于精心打造一套适合绝大多数设计软件学习者的“多媒体+图书”的优秀产品，为读者提供全方位的选择。形意设计坊，必有一本适合您！

与众不同：

- ✓ 图书：“形意设计坊”丛书以当今最流行的图形图像软件的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了应用核心知识，使读者以最快的速度掌握软件的功能，并熟练地运用到实际工作中去，达到“学以致用”的效果。
- ✓ 多媒体软件：配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘：长达3个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练，具有演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能；用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容，讲解生动直观；同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让读者在短短的几小时内就可以掌握一种软件的关键应用本领。



关于本书

本书讲了什么

作为“形意设计坊”丛书之一，本书以当今最流行的图形处理软件 CorelDRAW 12 的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了用 CorelDRAW 进行标志设计、卡通绘制、平面设计、包装设计、造型设计和插画绘制等方面应用的方法与技巧，使你以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。

全书共分为 12 章，第 1 章为基础部分，初学者可以从中掌握图形图像的基本概念、熟悉软件的操作界面、了解使用软件进行创作的基本过程；第 2 章到第 4 章为基础应用部分，以功能与实例相结合的方式，分别讲述了图形绘制和编辑工具的应用实战、卡通与 MP3 界面的绘制、交互式工具的应用实战；第 5 章到第 8 章以实战的方式讲述了实用绘画技巧，包括 Web 按钮与路径字设计、商业插画人像的绘制、产品包装的设计和艺术编排等；第 9 章到第 12 章是比较大型的综合案例实战，包括概念产品造型设计、绘制剑侠叶冰痕、绘制招贴和香水瓶，学习之后，你将完全可以实现所有设计和绘制的需要了。

多媒体配套教学光盘

配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘：全程语音讲解、全真操作演示、全程交互、全程边学边练。包含长达 3 个多小时的标准语音讲解、跟练、步骤操作提示等功能，用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容，讲解生动直观，同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让你在短短几个小时内就可以掌握用 CorelDRAW 进行各种设计的方法和技巧。

您适合看本书吗

如果你是从未学习过 CorelDRAW 的初学者，想快速地掌握它；如果你对 CorelDRAW 有了一定的认识，想进一步学习它在实际案例中的应用；如果你想掌握各种技巧并使用它们处理丰富多彩的各类图像，那么本书将成为你的良师益友。

本套丛书由电子工业出版社飞思数码产品研发中心和锋线创作室共同策划，锋线创作室开发了多媒体软件，本书的编写人员都有着多年的教学和实践经验，在编写过程中力求将这些经验和实践体会融入其中。本书由朱长利、倪丹、宗闯编著，在本书的策划、创作过程中，得到了电子工业出版社市场部和发行部同事的指导和大力支持，在此一并表示诚挚的谢意。

在本书的编写过程中，我们精益求精，但难免存在一些错误和不足之处，敬请广大读者批评指正。

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话：(010) 68134545 88254160

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

第 1 章	CorelDRAW 快速入门	1
1.1	图形图像的相关知识	1
1.1.1	位图与矢量图	1
1.1.2	常见的色彩模式	1
1.1.3	基本概念	2
1.2	走进 CorelDRAW	3
1.2.1	CorelDRAW 的应用	3
1.2.2	启动 CorelDRAW	3
1.2.3	熟悉操作界面	5
1.3	入门训练——绘制卡通形象	7
1.3.1	创建新文件	7
1.3.2	绘制卡通狗的基本轮廓	8
1.3.3	绘制卡通狗的面部轮廓	10
1.3.4	绘制卡通狗的腿部	12
1.3.5	绘制卡通狗的服饰	14
1.3.6	绘制卡通狗的头部器官	15
1.3.7	修饰卡通狗	17
第 2 章	图形绘制和编辑工具应用实战	21
2.1	绘制几何形	21
2.1.1	绘制矩形	21
2.1.2	利用矩形制作作品	22
2.1.3	绘制椭圆形	22
2.1.4	利用圆形制作作品	23
2.1.5	多边形与星形	23
2.2	实战：简单的几何形构成	24
2.2.1	绘制矩形与圆形	25
2.2.2	剪切矩形	27
2.2.3	绘制新图形与文本	27
2.3	图形的变换与转换	28
2.3.1	变换图形	28
2.3.2	将几何图形转换为曲线	29
2.4	实战：特色 LOGO 设计	30
2.4.1	创建新的文件	30
2.4.2	绘制椭圆	30
2.4.3	修剪及切割椭圆	32
2.4.4	绘制第二个椭圆	33
2.4.5	切割椭圆	34

2.4.6	绘制圆形	35
2.5	绘制线段及曲线	39
2.5.1	手绘线条	39
2.5.2	绘制贝济埃曲线	39
2.5.3	选择和编辑曲线节点	40
2.5.4	节点添加与删除	41
2.5.5	曲线断开与连接	41
2.6	实战：用曲线工具绘制卡通	43
2.6.1	绘制外形轮廓线	43
2.6.2	绘制脸型轮廓线	44
2.6.3	绘制耳朵	45
2.6.4	绘制眼睛与鼻子	46
2.6.5	绘制嘴的轮廓	47
2.7	实战：卡通咪奇	49
2.8	绘制图形曲线装饰画	50
2.8.1	设置画面	51
2.8.2	绘制圆组的底层图	51
2.8.3	绘制圆形	51
2.8.4	制作同心圆	52
2.8.5	制作平行线组	52
2.8.6	复制一个群组	56
2.8.7	制作曲线组	56
2.8.8	制作羽毛组	58
2.8.9	复制羽毛组	59
2.8.10	绘制不规则曲线图形	61
2.8.11	修整组合图形	63

第 3 章	填充实例卡通与 MP3 界面制作	67
3.1	填充卡通	67
3.1.1	打开素材设置界面	67
3.1.2	为脸部使用均匀填充	68
3.1.3	均匀填充耳朵	69
3.1.4	绘制牙齿并自定义填充	70
3.1.5	用渐变色填充鼻子	71
3.1.6	为领结填充底纹图案	73
3.2	填充精美的叶子	74
3.2.1	填充图案及底纹	74
3.2.2	制作渐变透明度效果	76

3.3 绘制 MP3 播放器	77	6.1.2 绘制基本轮廓	116
3.3.1 创建新的文件	77	6.1.3 调整头发的轮廓	117
3.3.2 绘制播放器底板	78	6.1.4 为头发填充颜色	117
3.3.3 绘制按钮界面	81	6.1.5 绘制新的头发部分	119
3.3.4 绘制中心圆形	82	6.2 绘制人像的眼影	121
3.3.5 绘制播放界面	83	6.2.1 绘制眼影基本形状	121
3.3.6 填充渐变色	84	6.2.2 添加装饰图形	123
3.3.7 制作播放器的按钮	88	6.2.3 添加新的装饰图形	123
3.3.8 最后的修饰	90	6.2.4 绘制眼眉的形状	126
第 4 章 交互式工具应用实战	93	6.2.5 填充眼眉	126
4.1 为图纹添加轮廓图	93	6.3 绘制人像的眼睛	127
4.1.1 制作效果前的准备	93	6.3.1 绘制基本形状	127
4.1.2 使用轮廓图工具	94	6.3.2 绘制眼球	127
4.1.3 设置轮廓图参数	95	6.3.3 绘制眼睛的装饰图案	128
4.2 利用调和工具制作新图案	95	6.3.4 绘制眼睛中的影子	129
4.2.1 了解交互式调和工具	95	6.3.5 绘制女人头像的 眼睫毛	130
4.2.2 应用交互式调和工具	96	6.3.6 绘制鼻子	131
4.3 标志的变形和立体化	97	6.3.7 绘制女人头像的嘴	134
4.3.1 标志的变形	97	6.4 绘制人像的颈部	138
4.3.2 标志的立体化	99	6.4.1 绘制颈部轮廓	138
4.4 添加阴影	101	6.4.2 填充颈部	139
4.5 添加文字	102	6.4.3 绘制阴影	139
4.5.1 添加英文	102	第 7 章 产品包装的设计	143
4.5.2 添加中文	103	7.1 设置图形文件	143
4.6 对文本进行封套处理	104	7.2 绘制音箱	144
第 5 章 Web 按钮与路径字设计	107	7.2.1 绘制面板	144
5.1 制作 Web 按钮	107	7.2.2 制作网架	145
5.1.1 创建新的文件	107	7.2.3 绘制喇叭	147
5.1.2 创建按钮主体	108	7.2.4 绘制网罩	149
5.1.3 修饰按钮	109	7.2.5 制作商标	151
5.1.4 添加文本字符	110	7.3 绘制包装面	152
5.2 添加路径字	111	7.3.1 绘制包装面(一)	152
5.3 绘制按钮背景	113	7.3.2 绘制包装面(二)	156
第 6 章 商业插画人像的绘制	115	7.3.3 绘制面和条形码	157
6.1 绘制人像的头发	115	7.4 绘制盒的盖和底	159
6.1.1 创建新的文件	115	7.4.1 绘制盒盖	159
		7.4.2 绘制盒底	160

Contents

CorelDRAW

7.5 绘制包装的其他部分	161	9.5.1 绘制车座的上半部	197
7.5.1 绘制糊头	161	9.5.2 绘制车座的下半部	198
7.5.2 绘制插舌	162	9.6 绘制车身	198
7.5.3 绘制防尘翼	163	9.6.1 绘制车身形状	198
第8章 艺术编排	165	9.6.2 调整效果	200
8.1 设置页面并导入图片	165	9.7 绘制车灯	205
8.1.1 创建新的文件	165	9.8 绘制其他形状	207
8.1.2 导入底图	166	9.8.1 绘制挡板	207
8.2 创建辅助线并输入文本	167	9.8.2 绘制尾灯	208
8.2.1 创建辅助线	167	9.8.3 绘制油箱	209
8.2.2 输入文本	168	9.8.4 绘制前挡风板	211
8.3 绘制矩形并输入文本	170	9.8.5 绘制车把	212
8.3.1 创建文本需要的 辅助线	170	9.8.6 绘制前灯	213
8.3.2 输入文本	171	9.8.7 绘制挡板支架	214
8.4 输入及编排文本	173	9.8.8 绘制前连管	215
8.4.1 输入文本	173	9.8.9 绘制接头	216
8.4.2 整理文件	175	9.8.10 绘制小轮	216
第9章 概念产品造型设计	177	9.8.11 绘制定位仪	219
9.1 绘制轮胎	177	9.8.12 输入文字	220
9.1.1 绘制轮胎的基本图形	177	第10章 剑侠叶冰痕的设计与绘制	223
9.1.2 绘制多个圆形	178	10.1 绘制前的准备	223
9.2 为车胎增加立体效果	180	10.2 绘制头部	224
9.3 绘制轴承	184	10.2.1 基本设置	224
9.3.1 创建图层	184	10.2.2 绘制脸部形状	225
9.3.2 绘制基本图形	185	10.2.3 绘制眼睛	226
9.3.3 增加轴承的立体感与 质感	186	10.2.4 鼻子的画法	230
9.3.4 绘制轴承的暗部	187	10.2.5 嘴的绘制方法	232
9.3.5 绘制文字背景	188	10.2.6 给脸部着妆	233
9.3.6 绘制数字	189	10.3 绘制头发	236
9.3.7 绘制轴承套	190	10.3.1 绘制头发的形状	236
9.4 绘制车架	193	10.3.2 绘制明暗效果	236
9.4.1 绘制基本形状	193	10.4 绘制耳部与头饰	237
9.4.2 绘制螺丝	194	10.4.1 绘制耳部的基本形状	237
9.4.3 修饰车架	196	10.4.2 绘制彩带	239
9.5 绘制车座	197	10.4.3 绘制彩珠	241
		10.4.4 绘制头钗	243
		10.5 身体的绘制	248
		10.5.1 绘制身体轮廓	248

10.5.2 绘制衣服轮廓.....	248	第 12 章 香水瓶的设计与绘制.....	293
10.5.3 绘制高筒袜.....	251	12.1 绘制瓶身部分.....	293
10.6 修饰皮肤.....	253	12.1.1 绘制瓶身的 基本形状.....	293
10.6.1 修饰颈和胸部皮肤.....	253	12.1.2 为瓶身上部增加 立体感.....	299
10.6.2 腹部和手臂皮肤的 修饰.....	258	12.1.3 为瓶身两侧增加 立体感.....	305
10.6.3 腿部皮肤的修饰.....	263	12.1.4 为瓶身底部增加 立体感.....	310
10.7 修饰衣物.....	265	12.1.5 绘制瓶内部厚度.....	317
10.7.1 修饰胸部衣物.....	265	12.2 绘制吸管、气泡和文字.....	322
10.7.2 修饰裙子以下的衣物... ..	269	12.2.1 绘制吸管.....	322
10.8 绘制宝剑.....	271	12.2.2 绘制气泡.....	324
第 11 章 招贴的设置与绘制.....	273	12.2.3 添加文本.....	325
11.1 绘制酒瓶.....	273	12.3 绘制瓶盖部分.....	326
11.1.1 新建文件.....	273	12.3.1 绘制瓶盖基本形状.....	326
11.1.2 绘制基本轮廓.....	274	12.3.2 为瓶盖增加效果.....	331
11.1.3 修饰瓶子.....	276	12.3.3 输入并处理文字.....	334
11.1.4 绘制瓶嘴部分.....	277	12.3.4 绘制瓶盖的顶部.....	334
11.2 啤酒商标.....	280	12.3.5 绘制瓶盖底部.....	344
11.2.1 绘制啤酒商标的轮廓... ..	280	12.3.6 绘制瓶子反射.....	350
11.2.2 绘制商标的细节.....	283	12.3.7 对瓶盖细节进行调整... ..	355
11.3 装饰酒瓶.....	286		
11.3.1 制作水滴效果.....	286		
11.3.2 添加手臂.....	289		
11.3.3 绘制背景.....	291		

第1章 CorelDRAW 快速入门

CorelDRAW 是由 Corel 公司开发的图形设计软件，在绘制矢量图形方面有其他软件不可比拟的许多优点，随着版本的不断更新，其功能也在不断地完善。

本章详细介绍了图形图像的各种基本知识与 CorelDRAW 软件界面的组成，最后还安排了一个卡通制作的入门训练，通过学习，使读者能够掌握界面中各元素的功能，基本了解用 CorelDRAW 进行设计工作的过程。

学习提要

- 图形图像的相关知识
- 走进 CorelDRAW
- 绘制一幅卡通图像

1.1 图形图像的相关知识

1.1.1 位图与矢量图

计算机图像分为两种，一种是位图图像，另一种是矢量图像。位图图像又称为点阵图，是由许多点组成的，这些点被称为像素。许许多多不同色彩的像素组合在一起便构成了一幅图像。由于位图采取了点阵的方式，每个像素都能够记录图像的色彩信息，因而可以精确地表现色彩丰富的图像，图像的色彩越丰富，图像的像素就越多（即分辨率越高），文件也就越大。因此，在处理位图图像时，对计算机硬盘和内存的要求也较高。由于位图本身的特点，图像在缩放和旋转变形时会产生失真的现象。

矢量图像是相对位图图像而言的，它是以数学的矢量方式来记录图像内容的。矢量图像中的图形元素称为对象，每个对象都是独立的，具有各自的属性（如颜色、形状、轮廓、大小和位置等）。矢量图像在缩放时不会产生失真的现象，并且文件所占用的容量较小。但它的缺点是不易制作出色调丰富的图像，而且不能像位图那样精确地描绘出各种绚丽的景像。

这两种类型的图像各具特色，也各有优缺点，并且两者之间具有良好的互补性，因此在图像处理和绘制图形的过程中，将这两种图像交互使用，取长补短，能使创作出来的作品更加完美。

1.1.2 常见的色彩模式

- “CMYK”模式：只要是在印刷品上看到的图像，都为 CMYK 模式，比如期刊、杂志、报纸、宣传画等。CMY 是 3 种印刷油墨名称的首字母，分别为 Cyan（青色）、Magenta（洋红色）和 Yellow（黄色）。而 K 取的是 Black 最后一个字母，之所以不取首字母，是为了避免与 Blue（蓝色）混淆。

- “RGB”模式：是基于自然界中3种基色光的混合原理，以R（红）、G（绿）和B（蓝）3种色为基色，按照从0（黑）到255（白色）的亮度值在每个色阶中分配，从而指定其色彩。当不同亮度的基色混合后，便会产生出 $256 \times 256 \times 256$ 种颜色，约为1670万种。例如，一种明亮的红色的R值大概为246，G值为20，B值为50。当3种基色的亮度值相等时，产生灰色；当3种亮度值都是255时，产生纯白色；而当所有亮度值都是0时，产生纯黑色。3种色光混合生成的颜色一般比原来的颜色亮度值高，所以RGB模式产生颜色的方法又被称为色光加法。
- “HSB”模式：HSB色彩是将颜色分为色相、饱和度、明度三个因素，将人脑的“深浅”概念扩展为饱和度（S）和明度（B）。所谓饱和度相当于家庭电视机的色彩浓度，饱和度高色彩较艳丽，饱和度低色彩就接近灰色。明度也被称为亮度，等同于彩色电视机的亮度，亮度高色彩明亮，亮度低色彩暗淡，亮度最高得到纯白，最低得到纯黑。
- “灰度”模式：所谓灰度，就是指纯白与纯黑及两者中的一系列从黑到白的过渡色。黑白照片、黑白电视，实际上都应该称为灰度色才正确。灰度色中不包含任何色相，即不存在红色和黄色这样的颜色。但灰度隶属于RGB色域（色域指色彩范围）。
- “Lab”模式：Lab的原型是由CIE协会在1931年制定的一个衡量颜色的标准，在1976年被重新定义并命名为CIELab。此模式解决了由于不同的显示器和打印设备所造成的颜色的差异，也就是它不依赖于设备。Lab颜色是以一个亮度分量L及两个颜色分量a和b来表示颜色的。其中L的取值范围是0~100，a分量代表由绿色到红色的光谱变化，而b分量代表由蓝色到黄色的光谱变化，a和b的取值范围均为-120~120。

1.1.3 基本概念

在学习CorelDRAW之前，我们先来明确几个概念。

- “对象”：所有在工作区内可编辑的元素都是对象。对象包括很多种类，比如曲线、美术字等，这些元素构成了作品。
- “曲线”：曲线是构成矢量图形的最基本元素，由节点（Node）的位置与切线（可以认为CorelDRAW里面的曲线控制柄就是曲线的切线）的方向和长度控制。曲线也分为几类，其中最特殊的一种是直线，其他种类在后面的章节中详细讲解。

TIP >>>

并非CorelDRAW里面所有的图形都是曲线。因为一些对象拥有特殊的属性，为了方便控制这些属性，CorelDRAW提供了另外的操控方法，而非上述的节点与切线的方法。最明显的例子就是方形、圆形、多边形与文字。这些图形都可以通过【转换为曲线】命令使之成为曲线，需要注意的是这一过程是不可逆的。

- “属性”：指对象的参数，例如宽、高、大小、颜色等，特殊对象有特殊属性，例如文字对象有字体属性和字间距属性等。
- “填充”：只有闭合曲线才能进行填充，填充可以是单一颜色、渐变色和图案等。CorelDRAW允许对象没有填充。
- “轮廓线”：轮廓线与对象不可分割，但CorelDRAW允许对象没有轮廓线，轮廓线拥有粗细、笔触、颜色等属性。



- “交互”：在 CorelDRAW 中，利用交互二字开头的工具，无需通过执行命令来操作，只需通过鼠标操作就可以立即对当前选定对象的属性样式进行更改，这是 CorelDRAW 12 中一个非常受欢迎的功能。

1.2 走进 CorelDRAW

1.2.1 CorelDRAW 的应用

CorelDRAW 是一个可以让你事半功倍的设计软件工具。使用它来制作和设计作品，不仅得心应手，还会在创作的过程中，得到源源不断的启发。在实际中，它已经被广泛地应用于广告设计、封面设计、产品包装、漫画创作等多个领域，如图 1-1 到图 1-3 所示。

在后面的章节中，我们将详细介绍这些效果图的设计和制作方法。

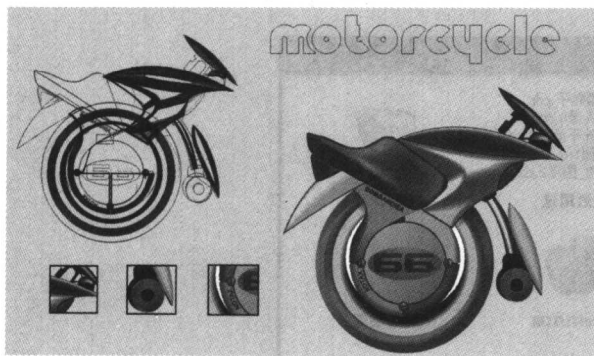


图 1-1 摩托车造型设计



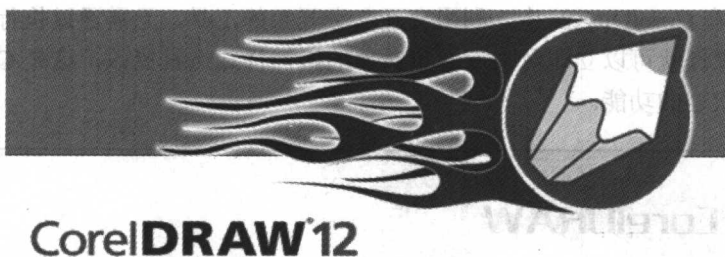
图 1-2 香水瓶包装设计



图 1-3 绘制插画

1.2.2 启动 CorelDRAW

运行 CorelDRAW 12，首先显示软件的各种信息，如图 1-4 所示。



版本 12

(c) 2004 Corel Corporation 保留所有权利。

创建应用程序环境...

此处显示的 PANTONE(R) 颜色可能不符合 PANTONE 专用标准。

要获得准确颜色，请查阅近期的 PANTONE 颜色出版物。

PANTONE(R) 与其它 Pantone, Inc. 商标均为 Pantone, Inc. 所有。(c) Pantone, Inc., 2003
Kodak Digital Science ICC API 版权所有(c) 1998-2003 Eastman Kodak Company.

图 1-4 CorelDRAW 信息

显示信息后屏幕将出现一个“欢迎访问 CorelDRAW (R) 12”的对话框，如图 1-5 所示。

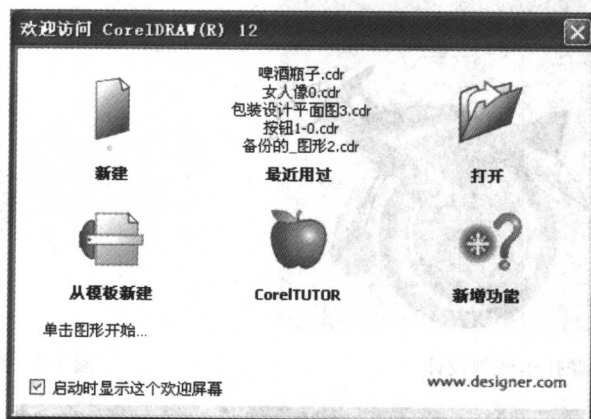


图 1-5 CorelDRAW 12 的欢迎对话框

下面介绍欢迎对话框中提供的 6 个选项功能。

- **【新建】**：单击此选项可以开始创建一个新的图形。
- **【最近用过】**：此选项上面显示了最近编辑过的图形文件，用鼠标单击文件名可打开相应的文件。
- **【打开】**：单击此选项可以打开已经存在的图形文件。
- **【从模板新建】**：单击此选项可以选择 CorelDRAW 12 自带的绘图模板，从而新建图形文件。
- **【CorelTUTOR】**（Corel 教程）：单击此选项可以启动 Corel 教程，此教程可以引导我们进行一系列的练习，从而学习和掌握 CorelDRAW 12 的简单使用技巧。
- **【新增功能】**：介绍了 CorelDRAW 12 的一些新增功能。

如果不希望这个欢迎画面在每次运行 CorelDRAW 12 时都出现，那么可取消左下角的“启动时显示这个欢迎屏幕”复选框。